

KING KONG 2

A Lenda Retorna

RC745





Manual do usuário

1. HISTÓRIA

Em Nova York, o World Trade Center. King Kong finalmente se vê a salvo dos aviões, embora muito machucado pela artilharia...

Todos tinham a certeza que King Kong estava morto. Porém... King Kong estava vivo.

Este é o hospital Universitário da Georgia. King Kong foi mantido vivo de maneira inconsciente por nove anos, através de um sistema de suporte a vida. Sua condição médica se tornou a cada dia pior, e sua saúde chegou a um ponto crítico quando o seu coração não pode mais mantê-lo vivo. A única maneira de extender a vida de King Kong foi... nada menos que um transplante de um coração artificial.

Porém, para executar uma cirurgia em King Kong, uma grande quantidade de transfusão de sangue se faz necessária.

...Amy, a doutora, e sua equipe médica tentou de todas as maneiras possíveis encontrar um jeito de conseguir o sangue necessário para o 'segundo Kong'.

A equipe médica de King Kong juntou suas esperanças com Mitchel, um explorador, e se preparou para a cirurgia de transplante do coração artificial.

Depressa, Mitchel ! A vida de King Kong está em risco ! Procure o 'segundo Kong' decifrando a 'lenda Kong' e salve a vida de King Kong !



ÍNDICE



2.

1. Este é um jogo de apenas um jogador.
2. Você pode jogar usando tanto o teclado como um joystick.
3. Aperte a tecla ESPAÇO (ou o botão do joystick) para iniciar o jogo.
4. O propósito do jogo é solucionar o enigma da 'lenda Kong', localize os itens escondidos em várias partes da ilha, destrua diferentes inimigos, e encontre a 'Lady Kong'.
5. No começo, o jogador tem 30 unidades de vida (LIFE) e 200 unidades de ouro (GOLD). O jogo termina quando suas unidades de vida chegam a zero. A unidades de vida diminuem conforme você colide com um inimigo ou uma armadilha, ou então quando se pega uma doença após ser atingido por um inseto.
6. As unidades de vida são recuperadas comendo ou descansando.
7. Os pontos de experiência (EXP) aumentam toda vez que o jogador destrói um inimigo. O nível (LEVEL) aumenta a cada 100 pontos de experiência (EXP). O nível (LEVEL) é relevante ao máximo de LIFE, máximo de M.P. (pontos de magia), força (STR) e velocidade (SPEED), porém, quanto maior o LEVEL mais forte o jogador.
8. No mapa, existem vários lugares que o proíbem que você avance a menos você descubra ou faça algo. Você deve pensar por você mesmo o que fazer e que atitude tomar nestes pontos.
9. Aperte a tecla F1 para pausar o jogo. Aperte novamente a tecla F1 para continuar o jogo.
10. Você pode continuar (para poder jogar mais) apertando F5 depois do jogo ter finalizado. Você deve apertar esta tecla quando a música ainda estiver sendo tocada.



3. CONTROLES

MODO	CONTROLE	TECLADO	JOYSTICK
JOGO	MOVER-SE	Teclas do cursor	Manopla
	ATAQUE	Barra de espaços	Botão 1
	MAGIA / ITEM	Tecla SHIFT	Botão 2
CONVERSAÇÃO	NEXT (exibe o próximo parágrafo)	Barra de espaços	Botão 1
	LEAVE (retorna ao jogo)	Tecla direcional para baixo	Manopla para baixo
	Comando de entrada	Teclas 1, 2 ou 3	N/A
SELEÇÃO	Mover o cursor	Teclas do cursor	Manopla
	Selecionar ou não selecionar	Barra de espaços	Botão 1 ①
	Mudar a velocidade (SPEED)	Barra de espaços	Botão 1 ①
	Modo de troca (Game -> Select)	F2	N/A
CONT	Continuar	F5	N/A

Armas e itens/magia não tem utilidade a menos que você os configure no modo Selecionar.

Magias não tem utilidade quando a quantidade de M.P. é insuficiente.

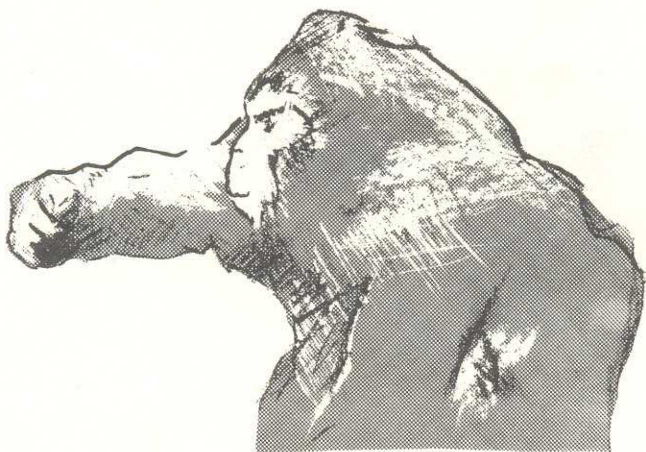
Itens configurados no modo Selecionar são indicados por um círculo vermelho.

Armas ou itens / magias podem não ter utilidade, mesmo se configuradas, dentro de certos cenários e situações durante o jogo.

Pense por você mesmo como usar armas e itens/magias.

Você pode aumentar a velocidade a cada aumento em 10 unidades do nível (LEVEL).

Depois de um fim de jogo, você pode continuar apertando a tecla F5 enquanto a música do fim de jogo é tocada.



4. CONVERSAÇÕES

- **Modo de conversação**

Existem três métodos para entrar no modo de conversação.

Entre em uma das construções em várias partes do mapa.

Toque a earthenware que aparece quando se derrota alguns inimigos.

Realize algum tipo de tarefa em uma locação qualquer.

Nas conversações, você pode obter informação vital relacionada a 'Lenda Kong', ou executar atividades como se alojar, comer ou comprar itens em uma loja.

O alojamento é a única maneira de se recuperar MP no jogo. Comer resulta em um incremento de unidades de vida, dependendo do menu que você escolher. Além disso, ao comprar itens, permite que você compre armas, o que contribue para o seu avanço durante a exploração.



5. JOGADOR

O jogador é Mitchel, o explorador.

Ele deve encontrar a Lady Kong e levá-la aos Estados Unidos usando várias armas, itens e magias.

O status de Mitchell é classificado desta forma:

DIAS (DAYS) - Número de dias desde que iniciou a exploração.

VIDA (LIFE) - Força de vida. Quando chega a zero, o jogo acaba.

EXP - Pontos de experiência. Ela aumenta após derrotar inimigos. O nivel (LEVEL) aumenta quando atinge um certo ponto.

LEVEL - máximo de VIDA, máximo SPEED, força e máximo M.P. são decididos por ele, cada um dos fatores se torna maior conforme o LEVEL aumenta.

M.P. Estes são pontos de magia, uma maneira para usar a magia. Se M.P. é insuficiente, você não pode usar os itens de magia mesmo que você os tenha.

GOLD - dinheiro. Você precisa para comprar coisas.

SPEED - Velocidade de movimentação. É exibida no modo de Seleção.

Armas, itens e magias que Mitchell pode equipar durante o jogo:
* Pode-se equipar apenas uma arma
* Pode-se equipar apenas uma magia/item, respectivamente.
* Pode-se guardar quantas armas desejar, itens ou magia que você adquirir a menos que você as perca, por um instante ou uma ruptura. (Você pode ver uma tabela geral de seus pertences apertando a tecla F2. Pense por você mesmo qual você irá utilizar.

* Os itens podem se tornar inutilizáveis sobre determinadas condições do jogador mesmo que você os configure no modo Selecionar, mas isto acontece de acordo com o progresso e andamento do jogo, então, com o decorrer, eles se tornarão novamente utilizáveis conforme as condições vão se tornando preenchidas.

6. ARMAS

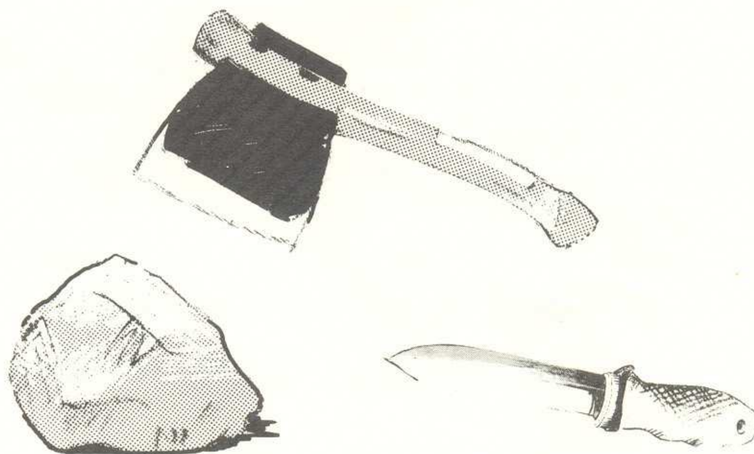
Armas são cruciais para proceder em sua exploração e resolver enigmas da 'Lenda Kong'. Usualmente, Mitchel pode apenas atacar com o soco, mas usando armas adquiridas após derrotar um inimigo, ou comprando de um vendedor (poacher), sua força aumentará consideravelmente, estas são uma grande ajuda para o avanço no jogo.

Além disto, algumas armas são absolutamente necessárias para destruir certos inimigos... a menos que você seja avisado a encontrar quais armas serão necessárias, nesta seção nós instroduzimos você a algumas armas.

FACA — O dano que você irá atingir a seus inimigos corresponde a 150% do dano causado pelo soco.

PEDRA — É pesada, você pode puxá-la mas não arremessá-la.

MACHADO — Uma arma difícil de encontrar. Há coisas neste mundo que você não pode comprar com dinheiro.



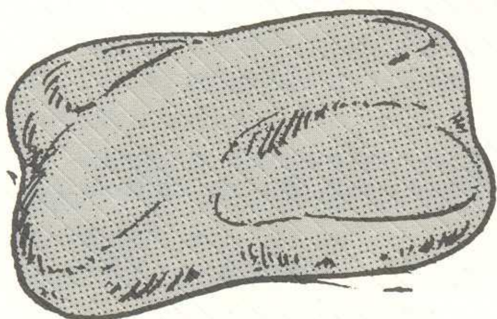
7. ITENS

Armas são cruciais para solucionar enigmas da 'Lenda Kong', e localizar a Lady Kong. Obtenha vários itens, use-os eficientemente e leve a Lady Kong para os Estados Unidos.

OURO	**Aparece após derrotar um inimigo que tem dinheiro.**
ERVA	**Seu efeito é o de recuperar vida, desintoxicar e curar doenças. Aperte o botão 2 para usá-la.**
CHAVE	**Existem vários tipos de chaves, com diferentes tipos de uso e locais.**
CARNE	**Comê-la faz com que aumente sua vida. Aperte o botão 2 para comê-la.**
SANDÁLIAS	**Elas devem ser usadas sobre a água. Para vestí-las, configure-as na tela de seleção.**
LAKUNA ORB	**Item vital para obter o 'Kong roar', um dos 'Artefatos Kong' que é um dos enigmas que rezam a 'Lenda Kong'.**

Existem muitos outros itens disponíveis além dos citados acima. Você deve encontrá-los no jogo para saber quais são. A 'Lenda Kong' encoberto no profundo enigma irá encravizá-lo.

Os Itens não se tornam usáveis a menos que você os configure previamente no modo Selecionar.



VERME PORCO

Organismos de células simples que se arrastam sobre o solo. Eles andam em massas, mas mesmo que você se aproxime deles, eles não reagem, nem atacam.



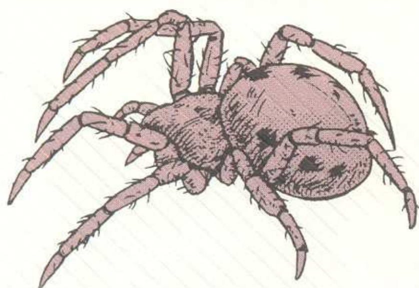
O HOMEM TACO

Ele ataca com um taco enorme. Há apenas um método de derrotá-lo



URSO SELVAGEM

Eles formam um time e avançam acima de qualquer um que chegue perto. Recue e então os ataque.





ARANHA VERMELHA

A aranha vermelha que vive entre os vales. Ela arremessa teias e imobiliza sua preza antes de atacar. Os métodos para derrotá-la são limitados.

CENTOPÉIA

Algumas são longas outras curtas. Memorize seus movimentos e derrote-as com uma tática atinja e recue.



SAPO VENENOSO

Eles pulam fora da lagoa e atacam em massa. Justo quando você pensa que seus problemas chegaram ao fim, aparecem estes sapos venenosos....



GRANDE ARANHA

A grande aranha que vive nos campos de grama. Algo diz que você será engolido dentro do estômago dela.



OGRO DA GRAMA

Eles atuam como um time. Na 'Lenda Kong', eles são tidos como "os únicos que roubaram a haste..."



MORCEGOS FALCON

O morcego chupador de sangue solto pelos FAL-CONERS. Uma vez que o sugam, eles não o largam mais até você morrer.



RATOS

Eles fazem uma formação de ataque, e carregam sua presa uma após outra. A carregam por uma grande distância, então, o método mais eficiente é recuar ou atacá-los bem de frente.



TOTENS DE FOGO

Eles pulam enquanto atacam cuspindo fogo. Apenas uma arma específica pode derrotá-los.



HOMENS BUMERANGUE

A tribo mascarada que usa os bumerangues como arma. O método mais eficaz é se aproximar deles e atacar antes que eles soltem o bumerangue.



HOMENS DE ARMADURA

Eles atacam com a mesma arma que os HOMENS DO TACO, mas sua força de ataque é muito maior.



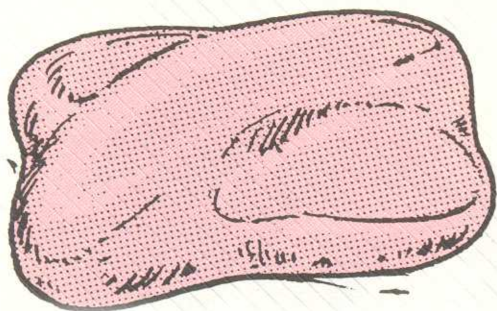
POVOADO DO PÂNTANO

Eles habitam os pântanos. Eles aparecem de repente da água, e arremessam lodo em você. Eles são parte da tribo que amaldiçoa e indisponibiliza as armas de seus oponentes.



GÊMEOS DO PÂNTANO

Os gêmeos, que habitam o pântano. Eles atacam jogando três balas de lodo simultaneamente direto de suas bocas. Eles são um tipo de chefe da tribo mascarada.



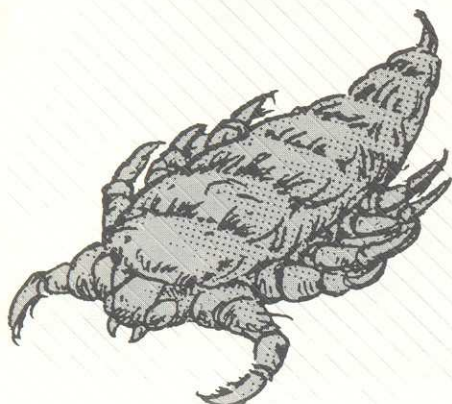
SLIP SLIME

Eles habitam os pântanos, e sempre que uma presa se aproxima eles tiram e absorvem sua força de vida. Eles atuam como um time. São os penhores da tribo mascarada.



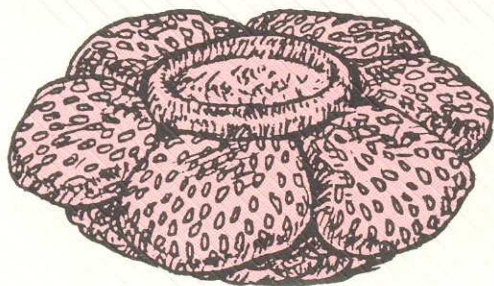
HOMENS PEIXE

Eles são vermelhos, azuis e pretos. Eles observam os movimentos de suas presas por um momento, então, de repente atacam. Entre eles, a força de ataque dos peixes azuis e preto são maiores.



CARANGEJO DO MAR

Eles habitam as praias. Emergem a partir da praia e se arrastam procurando por suas presas



GRANDE FLOR

A flor gigantesca que dizem florescer na extremidade da caverna. Dizem que algo aparece quando esta flor é derrotada.



GUARDIÕES DAS RUÍNAS

Eles são os guardiões das ruínas, e descarregam ataques em qualquer um que se aproxime.



S.O.D.

Flutuam nas proximidades do abismo no fundo da terra. Requer uma boa habilidade para pular sobre eles.

9. TÉCNICAS

Cada inimigo tem sua própria propriedade. Inimigos com OURO (GOLD), inimigos com erva, inimigos que aumentam sua M.P., relembre-se deles e estará seguro e preparado durante sua jornada.

Anote todos os nomes dos inimigos e as informações que você obteve durante as conversações.

Memorize os inimigos em que o método de derrotá-los é específico.

Ataques de frente sempre serão mais eficientes !

Anote as regiões do mapa onde você pode-se alojar, e quando você estiver em perigo, recupere VIDA (LIFE) antes de você continuar com sua jornada.

Mantenha a trilha de todas as telas e faça um mapa da Ilha Golnebo !

Selecione a arma mais eficiente para proceder no jogo mais rapidamente.

Relembre qual entrada nos subterrâneos estão conectadas.

A vida de Kong é curta ! Encontre a Lady Kong rapidamente e leve-a aos Estados Unidos.

Se você observar o som causado por seu ataque, você notará qual arma é mais eficiente para cada inimigo !





Konami Corporation
3-25 Jinbocho, Chiyoda-ku, Tokyo-to, Japan 101 Telefone: 81-3-264-5678